

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

FASCINANTE CORRIDA EM TÚNEIS

TÍTULO: Micronaut One

MÁQUINA: Spectrum

É um jogo estranho, este *Micronaut One*, e algo complexo, embora não tanto que se torne injogável, e como programa é das coisas realmente boas que temos visto, o que não admira muito, feito que foi por Pete Cooke, um inovador em jogos de computador.

A história é de ficção científica e põe-nos aos controles de uma nave, que se desloca nos intrincados túneis de um gigantesco biocomputador, mas o nosso problema não é apenas conduzir a nave sem nos perdermos no labirinto. Para complicar as coisas, os túneis estão infestados por uma raça de mutantes, os *Scrim*.

Há duas maneiras de jogar *Micronaut One*, uma menos complicada, que é fazer apenas uma corrida por túneis não infestados por *Scrim*, e ou-

tra, a sério, que é concretizar os objectivos do jogo e livrar nível após nível do biocomputador dos seus parasitas. Aqui, no entanto, levanta-se um problema, porque matar os *Scrim* rouba muita energia à nave e, se esta fica sem energia, adeus! Há soluções para isso, claro, e algumas áreas restauram a energia, quando por elas se passa, além de podermos atracar a nave a uma das quatro grandes estações do percurso.

A nave pode mudar de direcção para entrar nos túneis ou desviar-se de obstáculos, mas só pode recuar quando colide com um dos obstáculos, e isso, obviamente, não é «saudável». Para nos orientarmos, podemos chamar um mapa, mas é preciso ter também boa memória visual para sabermos por onde passamos.

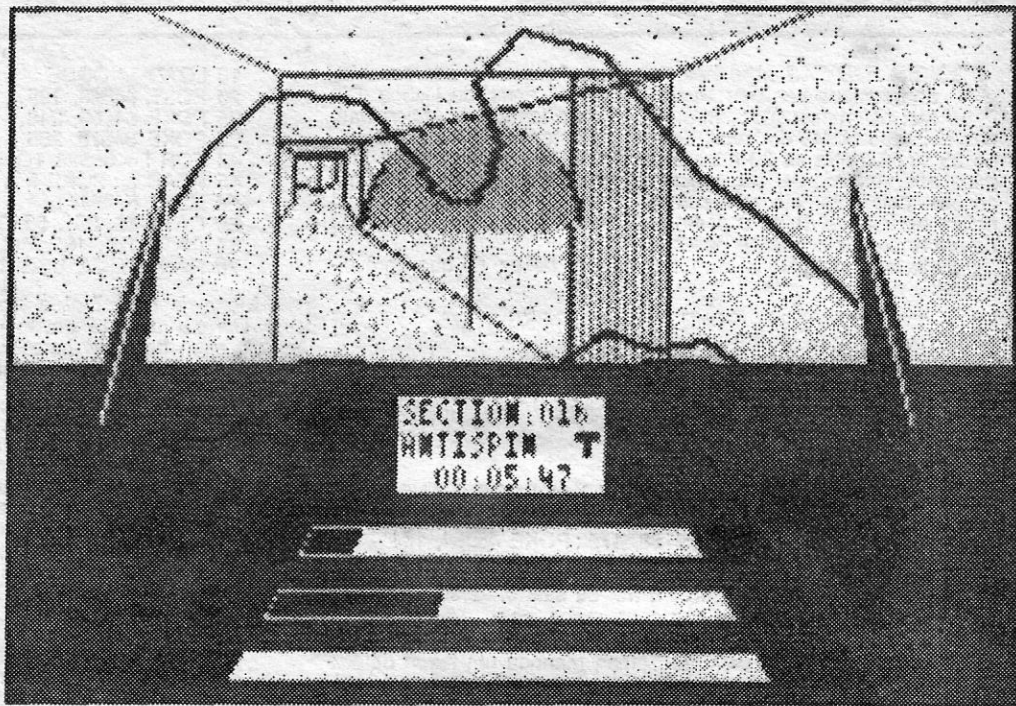
Os gráficos são notáveis e só vê-los é um regalo, mas o pior, repetimos, é andar para a frente neste jogo. Pior ainda, talvez, que *Tau Ceti* e *Academy...*

GÊNERO: Acção/estratégia

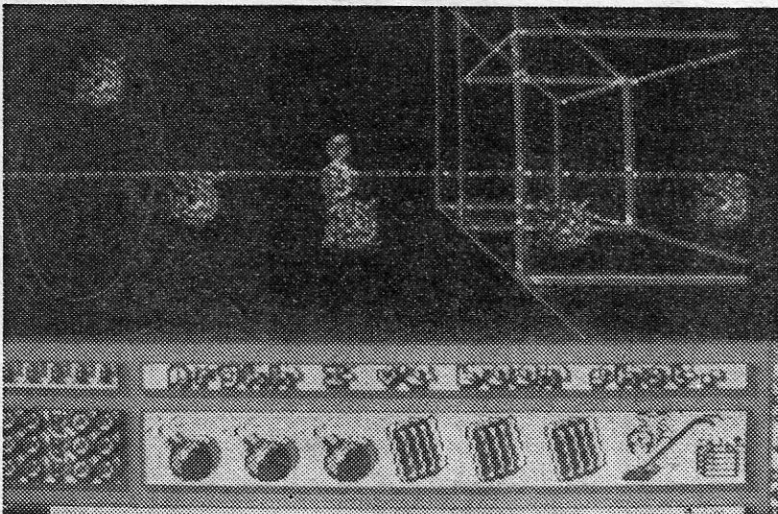
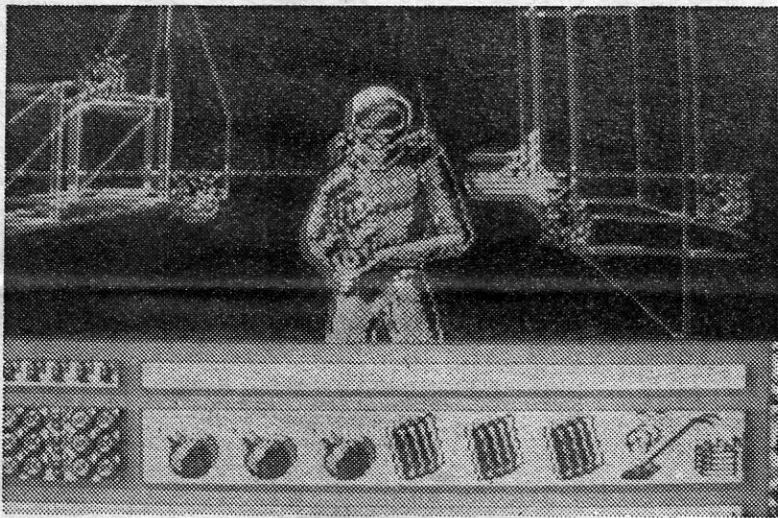
GRÁFICOS (1-10): 10

DIFICULDADE (1-10): 9

CONSELHO: A não perder



SABOTAGEM NA ILHA SECRETA



TÍTULO: Catch 23
MÁQUINA: Spectrum

O título deste jogo procura, presumivelmente, alguma confusão com a excelente obra que era *Catch 22*, e como jogo podia ser melhor, embora também não seja dos piores que temos visto. Para já, os gráficos são bons, em termos de desenho, mas falta-lhes «qualquer coisa», e jogar é um pouco difícil, pelo menos no princípio, antes de apanharmos, como deve ser, toda a atmosfera do jogo.

Vejamos, no entanto, a história que é essencial. Os serviços de espionagem descobriram que o inimigo conseguiu desenvolver um novo interceptador orbital, o *CK23*, e um agente é encarregado de encontrar as instalações onde o aparelho está a ser construído, roubar os respectivos planos, colocar uma bomba-relógio no reactor nuclear da fábrica e fugir a tempo.

As instalações ficam na zona montanhosa de uma ilha e todo o terreno à volta foi armadilhado com mi-

nas e protegido por vedações electrificadas e câmaras de vigilância, além de ser patrulado por soldados apeados e motorizados.

Andar pela ilha, como se vê, não é fácil, mas há algumas ajudas, como, por exemplo, apanhar o serviço de transportes local ou entrar em casas onde ficou material que nos pode ser útil, desde munições a baterias para o detector de minas, passando por explosivos.

Mapear a área de jogo é essencial, claro, embora isso ofereça algumas dificuldades, graças às características dos gráficos lineares, mas com persistência e boa memória talvez consigam. Há bons desarranços neste *Catch 23*, mas a sensação que fica é que a ideia (boa) não foi muito bem aproveitada.

GÊNERO: Acção

GRÁFICOS (1-10): 8

DIFICULDADE (1-10): 9

CONSELHO: Ver antes de comprar

«GANGSTERS» TRATADOS A TIRO

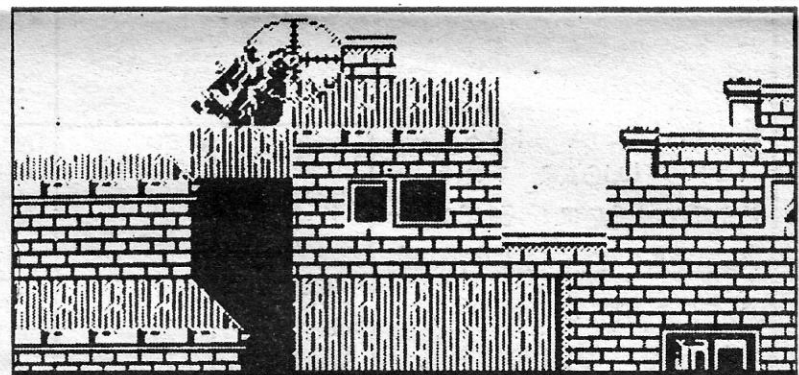
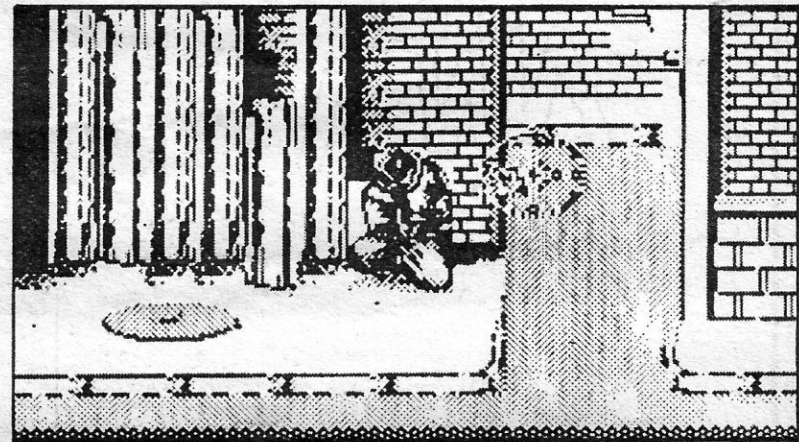
TÍTULO: Prohibition

MÁQUINA: Spectrum

Nas máquinas de arcade anda por aí um jogo semelhante a este *Prohibition*, da editora francesa *Infogrames*, que já nos deu *Vera Cruz* e o seu sucessor, mas as parecenças ficam-se por um bocado da ideia geral, já que «brincar» com um e outro é coisa completamente diferente.

O que há a fazer é disparar e matar os *gangsters* que surgem por tudo o que é sítio, mas, como isto em regra não basta, arranjou-se uma história de suporte: as autoridades de Nova Iorque, impotentes perante os *gangsters* que enxameiam as ruas, resolveram enfrentar a situação com métodos nada ortodoxos e ainda por cima ilegais — contrataram um mercenário para fazer a «limpeza».

O mercenário está armado com uma espingarda de alça telescópica e é desta forma que abate os *gangsters*, mas, atenção, tem apenas três segundos para o fazer, quando algum surge no seu campo visual, caso contrário é ele quem morrerá. Acreditem que não é fácil, porque temos que mover a alça, centrá-la no *gangster* e disparar com pontaria, já que repetir o tiro é outro bico de obra. Com efeito, a alça «salta» com o tiro, como sucederia com uma espingarda a sério, devido ao recuo, e apontar de novo antes de expirar o tempo-limite é quase impossível. Há o recurso, claro, de nos desviarmos das balas do *gangster*, quando este dispara contra nós, ao fim dos três segundos, mas este truque não vai durar todo o jogo. Para complicar as coisas, alguns deles têm reféns e já



se sabe o que acontece a quem mata um inocente cidadão...

Os programadores tentaram resolver eventuais problemas de atributos com o recurso ao *écran* monocromático, mas as coisas não resultam bem, apesar de os desenhos estarem bem executados. Este é um daqueles casos em que o recurso à cor tornaria o jogo

mais aliciante, e quem não acreditar só tem que deslocar-se a uma arcade.

GÊNERO: Acção

GRÁFICOS (1-10): 8

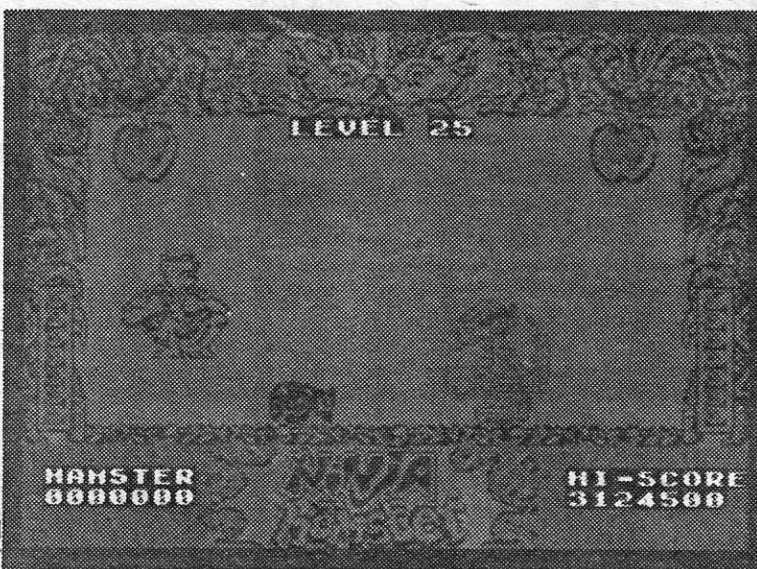
DIFICULDADE (1-10): inicial 2

CONSELHO: A comprar

UM «HAMSTER» NADA PACÍFICO

TÍTULO: Ninja Hamster

MÁQUINA: Spectrum



Não bastavam já todos os *ninjas*, *karatekas* e seus semelhantes que têm invadido os computadores do pessoal: agora, até os simpáticos *hamsters* sabem artes marciais.

A história diz que o *Ninja Hamster* regressa à sua aldeia, para ver como andam as coisas — isto não lhes faz lembrar alguma coisa? — e encontra-a dominada por uma sinistra quadrilha de maus, chefiados por um rato, uma lagosta, um macaco e um lagarto! Claro que o *hamster* não vai permitir uma coisa dessas e, como bom *ninja* que é, desata à pancadaria aos maus da fita e aos seus sequezes. É preciso dizer mais?

Os gráficos são razoáveis e o pior é fixar todas as teclas que o põem a dar murros e pontapés, saltar, abaixar-se, etc., mas elas aí vão, sem mais pormenores: I,O,Q,W,K,I+P,A,P,A,+P,S,L. São oito níveis de pancadaria, divirtam-se.

GÊNERO: Acção

GRÁFICOS (1-10): 8

DIFICULDADE (1-10): Inicial 3

CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

POKES & DICAS

POKES E DICAS abre hoje com uma sugestão interessante, apresentada por *Luis Miguel Matos*, 16 anos, de Lisboa. Diz ele: os interessados em participar num torneio de *Match Day*, nas férias escolares do Natal, devem contactar com ele pelo telefone 33 58 82, entre as 20 e as 21 horas. O *Luis*, que promete prémios aos vencedores, diz que serão aceites as primeiras 32 inscrições, pois o torneio será com 32 equipas, que irão saindo mal sejam eliminadas. Bem, o apelo aqui fica e, já agora, gostaríamos de saber depois o que se passou.

Este leitor mandou ainda uma série de pokes, de que aproveitamos:

- CAULDRON 2 — POKE 52974, 0 : POKE 57578, 0 : POKE 56571, 201 : POKE 56572, 175
- CRITICAL MASS — POKE 56789, 52
- ROAD RACER — POKE 27150, 0
- GHOSTS'N' GOBLINS — POKE 65277, 200
- MOON ALERT II
- 10 BORDER 0 : PAPER 0 : CLS
- 20 LOAD "" CODE 16384 : LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 26624
- DAN DARE — POKE 36168, 175 : POKE 45954, 104
- SHAOLIN'S ROAD — POKE 50214, 183
- ALIENS — POKE 24680, n (n.º da sala onde se começa)
- FALCON PATROL 2 — POKE 16764, 234

Pedro Miguel Rodrigues, de Tomar, mandou um mapa de *Hydrofool* e um carregador para este jogo. O mapa é dos dois primeiros níveis e está bem pormenorizado, mas preferimos aquele que publicamos hoje, por incluir todos os níveis. Mas vejamos a rotina:

- 1 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
- 2 CLEAR 24799
- 5 PRINT AT 105; «Começar fita»

- 10 LOAD "" CODE
- 20 POKE 64068, 195
- 25 POKE 64069, 248
- 30 POKE 64070, 255
- 40 FOR f = 65528 TO 65535
- 45 READ a : POKE f, a
- 50 NEXT F
- 60 DATA 62, 201, 50, 3
- 65 DATA 101, 195, 711, 250
- 70 RANDOMIZE USR 63500

Mapa de *Hydrofool*, e também de *Astérix*, mandou *Filipe Manuel Correia*, do Barreiro, que inclui uma série de carregadores e pokes, além de dicas para *Everyone's a Wally* e *Three Weells in Paradix* (desta última demos há pouco tempo a solução). E segue o seu material:

— **EVERYONE'S A WALLY** — Para arranjar o gancho, tem de apanhá-lo e levá-lo ao WORKSHED, põ-lo em cima da mesa onde está o torno e, com a supercola passa de um lado para o outro; quando se agarra no gancho, aparece HOOK WORKING. Depois, põe-se a encomenda nas docas com a letra E. Tem que se assumir a personagem WILMA, apanha-se os livros 1 e 2 e depositam-se na biblioteca e trocam-se com o bico de BUNSEN. Vai-se buscar o livro 3 e troca-se pela letra B, leva-se a letra ao banco e entrega-se com a WILMA. Em seguida, segue-se o DICK e apanha-se a máscara de gás. Dentro da cave, apanhe o cano (THE PIPE LEAKING), leve o DICK até ao fim da cave, sem passar pelo tubarão e ver onde estão os outros. Se algum estiver no esgoto, passar para o último lado e mudar a personagem que entrou, e só quando estiver em lugar seguro deve teclar para ficar o DICK. Leve o tubo roto para o WORKSHED e ponha no sítio do gancho e deixe ficar; apanhe o remendo e a pastilha (THE PATCHE e THE CHEWING GUN), volte novamente para o WORKSHED

faça a mesma coisa que fez para arranjar o gancho (passar para cá e para lá) até o cano estar arranjado. Leva-se o cano arranjado e, com a máscara de gás, passará pelo tubarão. Troque aí o cano pela letra R. A máscara já não é necessária. A letra deve ser entregue pelo TOM, a A pelo HARRY e a K pelo WALLY, e assim forma a palavra BREAK.

Temos ainda estes pokes:

- MARIO BROS — POKE 44079, 0 (vidas)
- ARMY MOVES — POKE 53324, 255 (vidas)
- MAG MAX — POKE 58472, 12 (vidas)
- ENDURO RACER — POKE 43542, 0 : POKE 43643, 0 : (tempo infinito)
- INTO THE EAGLE'S NEST — POKE 36640, 0 (balas infinitas) : POKE 43512, 0 (chaves) : POKE 41136, 0 (vidas infinitas)
- PENTAGRAM — POKE 49917, 0
- INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN — POKE 23336, 195 : POKE 59876, 0 : POKE 60217, 167
- SAI COMBAT — POKE 65364, 201 : POKE 32421, n (n.º de vidas)
- BUG EYES — POKE 43493, 0
- STREET HAWK — POKE 35215, 183 : POKE 39699, 182 : POKE 39708, 58 : POKE 41423, 182
- MUTANT MONTY — POKE 54933, 0
- RAMBO — POKE 27401, 52 : 30263, 60
- DUSTIN — POKE 52942, 0 : POKE 52943, 0 : POKE 52944, 55 (jogo infinito)
- BABALIBA — POKE 49732, 0 (bombas inf.) : POKE 56749, 0 (vidas inf.)
- BLACK HAWK — POKE 34695, 183
- GALAXIAN — POKE 54455, 0
- TARZAN — POKE 51002, 183 : POKE 51185, 183 : POKE 52268, 183 : POKE 51013, 0
- ANTIRIAD — POKE 34270, 0
- KILLER TOMATOES — 25321, 0
- SPIKY HAROLD — POKE 34813, 0
- GYROSCOPE — POKE 53922, 0
- JUDGE DREDD
- 10 REM JUDGE DREDD
- 20 CLEAR 24700
- 30 LOAD "" SCREEN \$
- 40 LOAD "" CODE
- 50 POKE 24936, 24
- 60 RANDOMIZE USR 24736
- DRAGON'S LAIR
- 10 REM DRAGON'S LAIR
- 20 LOAD "" CODE : POKE 30773, 0 : POKE 30774, 91
- 30 FOR f = 23296 TO 23302 : READ a : POKE f, a : NEXT f
- 60 RANDOMIZE USR 23296
- 50 DATA 175, 50, 155, 202, 195, 48, 184
- MARTIANOIDS
- 10 REM MARTIANOIDS
- 20 CLEAR 24576
- 30 LOAD "" CODE
- 40 POKE 46793, 0
- 50 RANDOMIZE USR 24576
- 10 REM GALVAN POKES
- 20 CLEAR 60000 : LET t = 0
- 30 FOR n = 23296 TO 23414 : READ a : POKE n, a : LET t = t + a * : NEXT n
- 40 IF t < > 344591, 663 THEN PRINT «DATA ERROR» : STOP
- 50 RANDOMIZE USR 23296
- 60 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234, 6, 175, 214, 1, 205
- 70 DATA 86, 5, 48, 241, 33, 253, 94, 17, 99, 252, 1, 43
- 80 DATA 3, 205, 96, 91, 205, 83, 91, 33, 145, 252, 17
- 90 DATA 145, 251, 1, 128, 0, 237, 176, 62, 251, 50, 170
- 100 DATA 251, 50, 174, 251, 50, 182, 251, 33, 251, 201
- 110 DATA 34, 202, 251, 205, 145, 251, 33, 75, 91
- 120 DATA 17, 31, 255, 1, 8, 0, 237, 176, 195, 243, 254
- 130 DATA 33, 0, 195, 34, 128, 207, 0, 0, 62, 143, 50, 118
- 140 DATA 91, 33, 145, 252, 229, 209, 1, 253, 2, 58, 118, 91
- 150 DATA 206, 10, 56, 11, 50, 118, 91, 174, 119, 237, 160
- 160 DATA 234, 96, 91, 201, 198, 128, 24, 241, 194

②

ARMAS

ENERGIA

A ENERGIA NÃO TEM LUGAR FIXO. PODEM SER ENCONTRADOS EM LUGARES DIFERENTES NUM. NOVO JOGO

ESTES SÃO OS UNICOS MEIOS DE SUBIR OU DESCER

		KANAGURA		GRAY HALL		SC.
						87
ZASHIKIGURA	BIG DOOR			BIG GREEN DOOR		
DOZO	WINDOW ROOM	DIAMOND HALL		ENSHOGURA		
RED DOOR	TAKAMIKURA	DOJO	RAINBOW ROOM	BLUE WINDOWS		
TORRI IN THE SEA	WALKWAY	TORRI	SHIJO ENTRANCE	SHRINE	HALLWAY	

UNIVERSAL HERO

1	2	3	4	5	6	7	8
A							
B							
C							
D							

A-2 A-3 B-3 B-4 C-4 C-5 apanhar(g) C-4 B-4 B-5 B-6 B-7 B-8
 usar(g) e apanhar(e) B-7 B-6 B-5 apanhar(c) (este juntamente com o óleo e o "id card" permitem voltar ao 1º nível) B-4 apanhar(b) C-4 C-5 D-5 usar(b) (faz desaparecer o robot mortal do 1º nível, podendo assim ir-se buscar caixa de radiação) C-5 C-4 B-4 B-3 B-2 apanhar(h) B-3 A-3 A-4 usar(e) A-5 usar(h) e apanhar(i) A-6 apanhar(j) A-7 usar(i) e apanhar flor que aparece no vaso A-8 usar(j) e apanhar(l) A-7 A-6 A-5 A-4 A-3 B-3 B-4 B-5 B-6 C-6 C-7 C-8 apanhar(o) D-8 D-7 apanhar(p) D-6 apanhar(q) D-7 C-7 C-6 B-6 B-5 B-4 B-3 B-2 B-1 usar(q) B-2 B-3 B-4 C-4 apanhar(f) D-4 usar "rough glass" (do 1º nível) (e apanhar depois de transformado em lente) D-3 apanhar(m) C-3 (cuidado) C-2 C-1 usar(p) e depois a lente C-2 usar(m) e depois(f) D-2 D-1 usar(o)

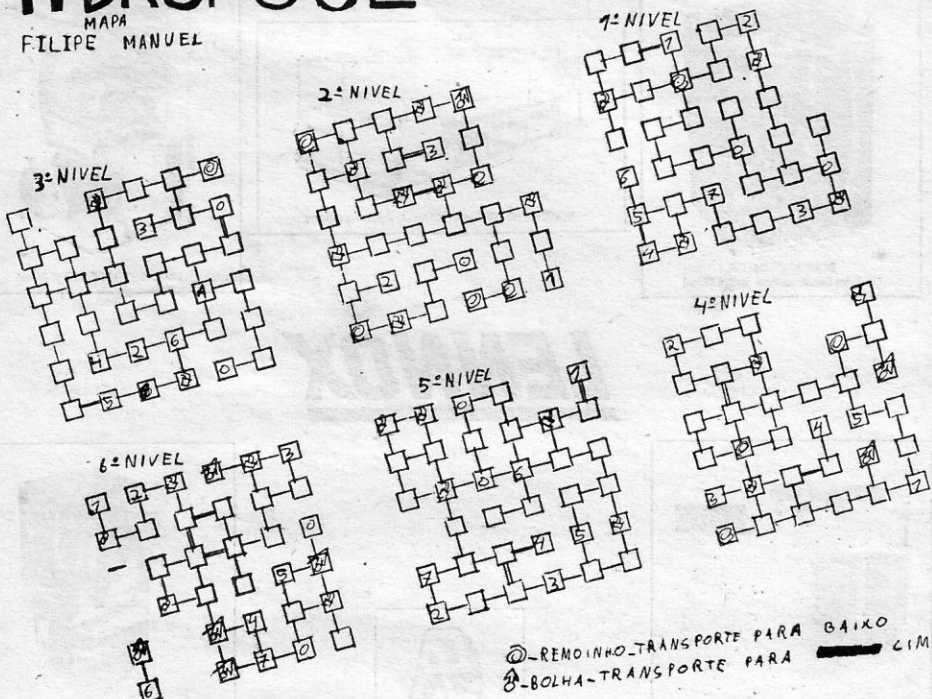
ATENÇÃO - usar os objectos (a) e (d) só em caso de necessidade de energia, o objecto(d) só pode ser usado na sala A-8 --- todos os objectos após usados devem de ser largados ficando só os que nunca foram usados

UNIV. HERO

A - FISH
 B - CATapult
 C - FISH
 D - MIRROR
 E - BOMB
 F - BOMB
 G - BOMB
 H - MIRROR
 I - MIRROR
 J - BOMB
 K - BOMB

HYDROFOOL

MAPA
FILIPE MANUEL



1 POTING SIED KEY 2 ON AIR TANK 3 DEAD COCK ROAN 13 RUBBER BOOTS
 4 DEAD BECALI DEICE 5 ADF PINE DEOD 6 WA TROUB CAN 14 Curiosity
 7 A PABTPT 8 FLY SWATER 9 SOMEWED KILER 15 Starting handle
 10 AU 600 11 ASPANNER 12 POFY PINK FLOPES 16 MIECOR
 17 TEN RED PICE

USAR: 1 - Dai cu 2 - 2H 3 - 10 - 16 4 - 4E 5 - 24 6 - 10 - 16
 7 - 4E 8 - 24 9 - 10 - 16 10 - 1H 11 - 1H 12 - 3B
 13 - 4D 14 - 1E 15 - 2A

ANTONIO ALFACINHA
 UNIVERSAL HERO
 2º NIVEL
 8-9-87

Dois leitores da Póvoa de Varzim (código postal 4490 e Rua da Cordoaria, 29), que escolheram o pseudónimo de Sputnik Corporation, pedem com urgência dicas e/ou pokes para Game Over, Krakout, Metrocross, Tarzan, Uridium e Zynaps, e em contrapartida mandam estes carregadores e ainda um mapa de Ninja:

- SHAO LIN'S ROAD — Carregue nas teclas C, V, X, SPACE, CAPS SHIFT e 7, ao mesmo tempo, e o jogo passará de nível
- GUN RUNNER
 0 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
 20 CLEAR 25317
 30 LOAD " " CODE
 40 POKE 64531, 68 : RANDOMIZE USR 64512
 50 POKE 65120, 12
 60 FOR N = 23308 TO 23323
 70 READ A : POKE N, A : NEXT N
 80 DATA 175, 50, 19, 192, 50, 132
 90 DATA 190, 50, 169, 192, 50
 100 DATA 69, 205, 195, 198, 187
 200 RANDOMIZE USR 65082
- PHANTOMAS — POKE 44819, 0 (energia) : POKE 46790, 191 (não são necessários 36 objectos para aceder à caixa forte).

António Alfacinha, de Oeiras, mandou bastante material, mas está com azar, porque a maioria dos POKES ou saiu recentemente ou tinha já sido incluída na secção de hoje, quando chegamos à sua carta. Quanto aos mapas, idem. De qualquer forma, sempre publicamos os seguintes:

- FIST II (D, dir.; E, esq.; C, cima; B, baixo; R, rezar)
 D, B, D, C, E, R, D, C, D, C, D, C, D, B, D, B, E, R, D, B, E, B, E, C, B, D, B, D, B, D, C, D, B, D, B, E, R, D, MATA (acabou jogo)
- ZUB — POKE 37473, 201
- ELEVATOR ACTION
 10 REM POKES
 20 CLEAR 65535
 30 LOAD " " CODE 64752, 0
 40 POKE 64752, 0
 50 POKE 64753, 254
 60 FOR f = 65024 TO 65030 : READ a : POKE f, a : NEXT f
 70 DATA 175, 50, 101, 164, 195, 35, 148
 80 RANDOMIZE USR 64730
- PYRAMID — POKE 44685, 0 (energia)
- SCUBA DIVE — POKE 55711, X (X = n.º vidas)
- SUPER SOCCER — Quando os jogadores chegarem ao relvado, carregar em T + 6 + H, ao mesmo tempo, e o jogo passa para o período seguinte. Repetir até chegar aos penalties e depois é mais fácil ganhar.

Manuel Sousa Coutinho, de Lisboa, enviou alguns carregadores e aproveitamos este:

- ZYNAPS
 10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
 20 CLEAR 32767
 25 PRINT AT 10, 7 : «START ZYNAP'S TAPE»
 30 LOAD " " CODE
 35 POKE 64531, 214
 40 RANDOMIZE USR 64512
 45 POKE 65115, 15
 50 FOR f = 23311 TO 23323
 55 READ a : POKE f, a : NEXT f
 60 DATA 62, 126, 50, 106, 177
 70 DATA 62, 201, 50, 80, 155
 80 DATA 195, 0, 128
 90 RANDOMIZE USR 65082

Diversos pokes mandou Nuno José Sequeira, de Lisboa, e deles aproveitamos:

- URIDIUM — POKE 31308, 0
- AUF WIEDERSEHEN MONTY — POKE 42287, 201
- CHRONOS — POKE 56904, 0 : POKE 53407, n (n = n.º vidas)

Nuno Zoio, de Lisboa, além de um mapa de Astérix, enviou vários carregadores e pokes:

- MISS PACMAN
 10 CLEAR 25285
 20 POKE 52887, 183

MAPA DE ASTÉRIX

POR NUNO ZOILO

30 RANDOMIZE USR 56542
 — PYRACURSE
 10 CLEAR 24799 : LOAD " " CODE 23296
 20 POKE 23325, 201 : RANDOMIZE USR 23299
 30 POKE 33450, 201 : RANDOMIZE USR 29600
 — CYROX
 10 CLEAR 30000 : LOAD " " SCREEN \$: LOAD " " CODE
 20 POKE 50198, 0 : RANDOMIZE USR 33001
 — MOVIE — POKE 64788, 195 (vidas inf.)
 — SGRIZAM — POKE 34548, 0 : POKE 29534, 0 : POKE 29519, 0
 — PHANTOMAS II — POKE 26606, 0 : POKE 28452, 0 : POKE 29756, 0 : POKE 31004, 0
 — DYNAMITE DAN II
 10 FOR F = 60000 TO 60049
 20 READ A : POKE F, A
 30 NEXT F
 40 PRINT AT 102, "Play"
 50 RANDOMIZE USR 60000
 60 DATA 49, 23, 94, 221, 33
 70 DATA 64, 156, 17, 144, 1
 80 DATA 175, 55, 205, 86, 5
 81 DATA 48, 242, 33, 132, 234
 82 DATA 17, 56, 91, 1, 20
 83 DATA 0, 237, 176, 62, 52
 84 DATA 50, 71, 156, 195, 64, 156
 85 DATA 33, 0, 24, 34, 74, 113
 86 DATA 62, 201, 50, 104, 115

87 DATA 195, 144, 108, 0, 0
 88 DATA 0, 0, 0

Finalmente, António Valadas, de Lisboa, que enviou mapas da 2.ª e 3.ª partes (este último incompleto, pelo que pede ajuda para o completar) de Universal Hero, pedindo ainda informações sobre a forma de abrir as válvulas.

© 1987 Nuno Zoio

- 30 RANDOMIZE USR 56542
- PYRACURSE
 10 CLEAR 24799 : LOAD " " CODE 23296
 20 POKE 23325, 201 : RANDOMIZE USR 23299
 30 POKE 33450, 201 : RANDOMIZE USR 29600
- CYROX
 10 CLEAR 30000 : LOAD " " SCREEN \$: LOAD " " CODE
 20 POKE 50198, 0 : RANDOMIZE USR 33001
- MOVIE — POKE 64788, 195 (vidas inf.)
- SGRIZAM — POKE 34548, 0 : POKE 29534, 0 : POKE 29519, 0
- PHANTOMAS II — POKE 26606, 0 : POKE 28452, 0 : POKE 29756, 0 : POKE 31004, 0
- DYNAMITE DAN II
 10 FOR F = 60000 TO 60049
 20 READ A : POKE F, A
 30 NEXT F
 40 PRINT AT 102, "Play"
 50 RANDOMIZE USR 60000
 60 DATA 49, 23, 94, 221, 33
 70 DATA 64, 156, 17, 144, 1
 80 DATA 175, 55, 205, 86, 5
 81 DATA 48, 242, 33, 132, 234
 82 DATA 17, 56, 91, 1, 20
 83 DATA 0, 237, 176, 62, 52
 84 DATA 50, 71, 156, 195, 64, 156
 85 DATA 33, 0, 24, 34, 74, 113
 86 DATA 62, 201, 50, 104, 115

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — F-15 STRIKE EAGLE
- 3.º — ARKANOID II
- 4.º — WORLD GAMES
- 5.º — ALLIENS
- 6.º — EXOLON ZYNATE
- 7.º — SCALETRIX
- 8.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 9.º — VULCAN
- 10.º — NEMESIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CÓDEX

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Linha a linha...

OS «aventureiros continuam a interessar-se por esta secção e, sobretudo, por alguns jogos, como *Drácula*, que mereceu uma original contribuição de Carlos Pedro Limpo F. de Carvalho, da Cova da Piedade, e que reproduzimos na íntegra: Depois de chegar, segui para Este e paguei ao mal-humorado (e alcóólico!) cocheiro, pois, além de não ser caloteiro, prezo-me de conservar os meus ossos inteiros! Continuei o meu caminho para Este e entrei no sombrio hotel. Só pensava numa boa cama para descansar, por isso dirigi-me para a recepção do hotel, ou seja para Sul.

Em frente de mim pairava uma secretária e não se encontrava ninguém atrás dela. Procurando a usual campainha para chamar o empregado, examinei-a e evoquei a campainha, que tinha um som deveras sinistro, eu digo.

Apareceu de seguida um empregado, que tremia mais que um pinguim (desculpem-me se me estou a tornar irónico, mas foi a única expressão que encontrei, devido ao meu estado débil). Ele ou tinha frio ou estava com um medo incrível de qualquer coisa, os seus olhos deram-me a resposta! Assinei o registo e li-o apenas por curiosidade. Reconheci apenas uma letra muito torta que mais pareciam hieroglifos dizendo «John Harker» — EU!!!

Em seguida, fui para Norte e para cima, subindo umas velhas escadas que contribuíam também para o toque assombrado do hotel. Dei assim com a porta do meu quarto, que estava trancada. Destranquei-a (UNLOCK para os mais portugueses!), abri-a e finalmente dirigi-me para Norte.

Olhei em minha volta (LOOK AROUND) e dei com uma janela e com uma mesa. Examinei a mesa, abri a gaveta, e examinei esta última. Apanhei um fósforo e com ele acendi o candeeiro que estava na mesa. Uma fome de leão apoderou-se de mim e dirigi-me para o restaurante do hotel (S, D, E), sentei-me numa mesa que estava sem ninguém e li o «menú».

Como não bebo e adoro carne de vaca escolhi o *beef à la Korne*, e, para beber, água fresca chegou. Acabei de jantar e segui para o meu quarto (W, U, N). Dormi muito mal, tive um pesadelo (seria mesmo um pesadelo?) que não vou contar e, quando acordei, percebi que um

pesadelo bem real me esperava: um cão furioso que não estava ali para me dar os bons-dias!

Examinei o quarto e vi uma mesa. A minha única oportunidade subi para cima desta e encontrei uma coisa (depois de examinar a mesa como é óbvio) que me deixou tão feliz como um chupa deixa uma criança: um osso! (não para autoconsumo!) talvez assim o cão me deixasse em paz! Apanhei-o e atirei-o (GET BONE, THROW BONE). UFF! Mais uma vitória da inteligência sobre a força bruta. Que noite! Voltei para o quarto e adormeci. De manhã acordei bem disposto, ia deixar aquele sitio horrível! Apressei-me a vestir e fui para a rua (S, D, W), olhei à minha volta e sentei-me à espera de uma carruagem.

A espera foi longa e aborrecida, mas, finalmente, chegou. Dei o meu nome ao cocheiro (JO-NATHAN HARKER) e deixei Carpathia.

Encontrava-me agora na segunda fase da minha empolgante e deveras perigosa aventura, a caminho ou da salvação ou da perdição total. Olhei a minha volta (LOOK AROUND) e encontrei uma presença feminina na carruagem que seguia: era uma sinistra mulher vestida de preto. Examinei-a (para os que levam as coisas para o lado errado, sou um homem respeitável e respeitado!). E a seguir examinei-lhe os olhos. Meu DEUS! o pesadelo tinha começado de novo! (alguém por favor me tire desta aventura). Horrificado com tudo aquilo, deixei de ver e, por isso, fechei os olhos. A desagradável senhora (a propósito, o que estará neste momento a fazer a minha sogra?) deu-me uma cruz de prata e balbuciou umas palavras a que não prestei

atenção. Usei a cruz (WEAR CROSS) e a seguir esperei várias vezes até uma voz me perguntar se ia visitar o conde Von (o sempre bem aparecido toque dramático) DRÁCULA. Como não sou mentiroso, respondi afirmativamente (SAY YES) e montei no carruagem (BOARD COACH).

Olhei de novo à minha volta e reparei que estava sozinho, ouvindo um fundo musical nada harmonioso — o uivar de lobos (não, a história do lobisomem não entra aqui). Deparei também com um assento num estado nada conservado. Tirei a cruz (REMOVE CROSS) e levantei o assento (LIFT SEAT), surgiu então uma porta. Pus a cruz neste sitio (INSERT CROSS) abri a porta e examinei (OPEN DOOR — EXAMINE).

Encontrava-me agora no exterior do sombrio castelo.....

Diriji-me para Sul e Oeste e olhei à minha volta. Fui então para cima e de novo olhei à minha volta. Encontrei uma magnífica porta, examinei o puxador (EXAMINE FRAME) e encontrei um morcego de bronze. Examinei-o, apalpei a sua boca (FEEL MOUTH), encontrei um botão. Foi então que O vi, sabia falar bastante bem, tal como uma pessoa culta, mas havia algo de sobre-humano na sua voz. O sangue gelou-me!

Depois duma série de acontecimentos acordo e olho em volta. Examinei a mesa e apanho o objecto que lá se encontra (GET TRAY), diriji-me para Norte com uma enorme vontade de me barbear. Apanho o pano (GET CLOTH) e limpo o objecto que apanhei na mesa (CLEAN POLISH-TRAY). Consigo então barbear-me sem me cortar (o sangue atrai os vampiros, meus amigos). Nota: TRAY.

O conde aparece então, inofensivamente. Conversamos sobre certos negócios, mas, no tom de sua voz, noto algo mais, ele assusta-me!!

Olhei em volta e fui para Oeste 2 vezes (W-W).

Sou fechado no quarto! Não há nada a fazer espero até ador-



«Drácula» merece hoje uma original contribuição do leitor Carlos Pedro Limpo de Carvalho

mecer e quando acordo espero que o meu «pensionista» me deixe sozinho na casa de jantar. Examinei então a mesa e apanho a garrafa, atiro-a contra a parede (THROW BOTTLE) e apanho um vidro partido (GET SHARD).

Vou então para W-S-W (de volta ao quarto) e espero até ser de manhã (durante a noite vejo Drácula a sair do quarto pela sua janela). Segui então para E-W e sou fechado no quarto de novo. Um calafrio passa-me pela espinha e agarro-me à cruz (GET CROSS). Espero então pelo destino. Mais um pesadelo bem real se acerca de mim. Lembro-me então da cruz e ergo-a num golpe de desespero (WAVE CROSS). Resulta, no meio de gritos, elas fogem. Espero de novo até o conde partir e apanho o pedaço de vidro partido (GET SHARD). Vou para Este duas vezes (E-E), examinei a janela e corto o seu puxador (CUT CORD), sigo para Oeste duas vezes e a seguir para Norte. Olho em volta e abro a porta do guarda-vestidos (OPEN DOOR), vou para Norte, tiro o RAIL (que é um objecto que impede de descobrir a passagem secreta) — MOVE RAIL. Vou para Sul e tiro o guarda-vestidos (MOVE WARDROBE). Sigo para S-E-S-W-S, apanho a lâmpada

(lanterna neste caso) e sigo para N E N W N DDD W. Larguei depois a inútil lâmpada (inútil a partir deste momento) e atei o puxador da janela (TIE CORD). Larguei o vidro (DROP SHARD), esperei uma vez (WAIT), diriji-me para baixo logo depois de ter visto o sinistro conde. Encontrava-me agora no quarto deste. Olhei em volta, descobrindo um tapete, levantei-o (LIFT CARPET) e deparei com um alçapão. Devia ser por aqui que o conde se dirigia durante o dia. Abri o alçapão (OPEN TRAPDOOR) e fui para baixo.

Estava agora num sinistro lugar em ruínas onde fora a capela do castelo. Olhei em volta. Aquele lugar era mais sinistro do que qualquer cemitério existente na face da Terra. Havia muitos caixões, e o maior devia ser onde o conde permanecia durante o dia. Abri o caixão (OPEN BOX) e larguei a cruz (DROP CROSS) ignorei os protestos e ameaças e fui para Sul três vezes. A minha preocupação residia agora nos caixões que permaneciam noutro local e que deveriam ser destruídos, se deviam.

Este nosso leitor, que promete para breve a solução da terceira parte de *Drácula*, faz ainda uma

correção a Kayleth, referindo que, no princípio, a instrução é *Break bands* e não *Bend*, como saiu. Claro que é, mas tratou-se de uma graha.

The Boggit

Fernando Jorge Moreira, do Feijó, mandou a solução de *The Boggit*, da forma como reproduzimos:

```
1.ª parte: OPEN CHEST; CLIMB INTO CHEST; GET DIARY; READ DIARY; quando o Grandalf chegar THROW CHOCOLATES; DIAL 29285; go out; SAY Ø; N; TALK TO THORNY; TALK TO GRANDALF; SAY FOLLOW ME; E; N; SAY LUX; CLIMB INTO CAULDRON; GET KEY; CLIMB OUT; N; UNLOCK DOOR; OPEN DOOR; N; GET ROPE; S; S; E; E; N; TALK TO SMELLY; TAKE LUNCH; EAT LUNCH; S; E; S; S; GET CARD; N; GET CIGARETTE; N; E; S; GET SECURITY CARD; N; W; GO IN; TAKE SANDWICH; OUT; W; W; N; espere uns momentos e grave o código numa cassette.
```

Espaço de aventura

ROTINAS várias continuam a aparecer para esta secção, e supomos que originais, já que, conforme referimos no último número, nos sentimos «escalados» com algumas desonestidades. Pensamos, todavia, que se tratará de casos isolados, e por isso continuamos, de boa-fé, a publicar o material que nos enviam.

Para abrir, hoje, algumas rotinas enviadas por José Pimenta Gama, de Elvas:

```
1 REM J. Pimenta Galvão
5 PRINT AT Ø, 12; «Furacão»
10 FOR F = 1 TO 50
20 CIRCLE F + 100, F + 50, F
30 NEXT F
```

★

```
1 REM Órgão
2 LET a = 500; INK 5: BORDER 5
5 PRINT AT 1, Ø; «José Pimenta Gama Jr. ©»; AT 5, 10; INVERSE 1; FLASH 1; «órgão»
10 INPUT «Ritmo (SIN)?»; LINE a $
20 IF a $ = «S» OR a $ = «s» THEN LET R > 1: GOTO 40
30 LET R = Ø
40 PRINT AT 11, Ø; FLASH 1; «teclas: »
50 PRINT AT 15, 7; «Ø — diminuir duração»
60 PRINT AT 17, 7; «9 — aumentar duração»
70 PRINT AT 17, 9; «cursor E — glissando»
100 IF NOT R THEN PAUSE Ø
105 PRINT AT 21, 3; «duração da nota = »; A / 1000; « »
110 IF INKEY $ = «9» AND a < 1 E 4 THEN LET A = A + 100: GOTO 100
120 IF INKEY $ = «Ø» AND a > 100 THEN LET A = A - 100: GOTO 100
130 IF INKEY $ = CLR $ 14 THEN FOR F = 1 TO 10: BEEP A / 1 E 3, F: NEXT F: GOTO 100
140 LET B = CODE INKEY $ / 5
150 BEEP A / 1 E 3, B
200 GOTO 100
```

★

```
1 REM Picture Room
10 FOR F = - 100 STEP 4
20 PLOT USR 1300 / 100, 87: DRAW F, INT (RND * 30)
30 PLOT USR 1300 / 100, 87: DRAW F, - INT / RND * 30
40 NEXT F
50 PAUSE Ø: BEEP .5, - 10
60 PAUSE Ø: GOTO 10
100 REM José Pimenta Gama Jr. ©
```

★

```
1 REM Bandeira nacional
```

```
2 REM José Pimenta Gama Jr.
5 INK 6: BORDER Ø: INPUT ""
6 DIM a $(16): FOR M = 1 TO 2
10 FOR F = Ø TO 21
20 PRINT AT f, 16 * (n = 2); PAPER n * 2; a $
30 NEXT f
40 BEEP .1, n
50 NEXT n
60 FOR f = 43 TO 50
70 CIRCLE 127, 87, f
80 NEXT f
90 PLOT 95, 110
100 DRAW 65, Ø
110 DRAW Ø, - 40
120 PLOT 95, 110
130 DRAW Ø, - 40
140 DRAW 65, Ø, 2.1
150 PLOT 105, 100; DRAW 45, Ø
160 DRAW Ø, - 30
170 PLOT 105, 100: DRAW Ø, - 30
210 DRAW 45, Ø, 2.1
220 PLOT 122, 97: DRAW 9, Ø
230 DRAW Ø, - 6: DRAW - 9, Ø, - PI + .3: DRAW Ø, 6
240 PLOT 122, 84: DRAW 9, Ø
250 DRAW Ø, - 6: DRAW - 9, Ø, - PI + .3: DRAW Ø, 6
260 PLOT 122, 70: DRAW 9, Ø
270 DRAW Ø, - 6: DRAW - 9, Ø, - PI + .3: DRAW Ø, 6
280 PLOT 109, 84: DRAW - 9, Ø
290 DRAW Ø, - 6: DRAW - 9, Ø, - PI + .3: DRAW Ø, 6
300 PLOT 135, 84: DRAW 9, Ø
310 DRAW Ø, - 6: DRAW - 9, Ø, - PI + .3: DRAW Ø, 6
320 PRINT # Ø; INK 5; «VIVA PORTUGAL!!!»: PAUSE Ø
```

★

```
1 GOSUB - 300
5 INPUT «endereço?»; M
10 LET A = PEEK M: LET A $ = ""
100 LET P = A + 1
110 FOR F = 7 TO Ø STEP - 1
120 LET P 2 = P - 2 > F: IF P 2 Ø AND P 2 = INT P 2 THEN LET P = P 2: LETL a $ = a $ + " " : GOTO 150
130 IF P < Ø THEN GOTO 160
140 LET a $ = a $ + ""
150 NEXT F
160 POKE 23, 692255: PRINT «endereço»; TAB 9; M; TAB 15; «PEEK»; TAB 20; A; TAB 24; a $
170 IF INKEY $ = «N» OR INKEY $ = «n» THEN GOTO 5
```

```
180 IF INKEY $ = «P» OR INKEY $ = «P» THEN INPUT «endereço?»; E; «valor?»; V: POKE E, V
200 LET M = M + 1: IF M = 655 36 THEN LET M = Not M
210 GOTO 10
300 CLS: PRINT «José Pimenta Gama Jr. ©»
310 PRINT «gráficos»
320 PRINT AT 5, 5; «teclas: »
330 PRINT AT 12, 7; «N — novo endereço»; AT 15, 7; «P — introduzir pokes»
340 PAUSE Ø
350 CLS: RETURN
```

Quando às tuas perguntas: claro que podes enviar programas noutras linguagens; sobre o ADA não conhecemos nenhum livro, pelo que deverás informar-te numa livraria com obras da especialidade.

Gerador de caracteres

João Paulo Pereira, de 14 anos, de Lisboa, precisava de uma rotina anti-BREAK e anti-MERGE e mandou esta rotina:

```
100 CLEAR 31400
200 INPUT «Que letra deseja reprogramar?»; a $
205 IF CODE (a $) = 226 THEN GOTO 400
210 LET a = 31145 + 8 * (CODE a $ - 32)
220 FOR f = Ø TO 7
230 LET b $ CHR $ (196)
240 INPUT c $
245 IF LEN c $ 8 AND c $ "" THEN BEEP.5, 20: GOTO 240
250 LET b = VAL (b $ + c $)
255 POKE a + f, b
260 PRINT f + 1; TAB 3; c $, b
270 NEXT f
280 PRINT
290 PRINT a $
300 PRINT
310 PRINT
320 PRINT
330 GOTO 200
400 PRINT «Por favor aguarde alguns momentos...»
420 LET p = 15616
430 LET a = 31401
440 FOR f = Ø TO 255
450 POKE a + f, PEEK (p + f)
460 NEXT f
470 LET v = 31145
480 LET n = 23606
490 POKE n, v - 256 * INT (v / 256)
500 POKE n + 1, INT (v / 256)
510 CLS: STOP
```

Mensagens e cálculos

Nuno Miguel Rocha Veríssimo, de Setúbal, mandou em tempos uma rotina para calcular a média das notas escolares, mas havia um bug que a nossa leitora *Andrea* detectou. Pois bem, ele agradece à *Andrea* e pede-lhe desculpa, e envia mais estas rotinas devidamente testadas. A primeira faz correr uma mensagem no «écran» e a segunda calcula a área ou a hipotenusa de qualquer triângulo:

```
1 REM -----
2 REM SPECTRUM 1987
3 REM -----
10 CLS: INPUT «Digite a mensagem...»; A $
20 IF A $ = "" THEN GOTO 10
30 LET S = 50
40 FOR B = 1 TO LEN A $ + 33
50 PRINT AT 5, Ø; (« 35 espaços » + A $ + « 35 espaços ») (B TO B + 31)
60 LET S = S - (5 AND INKEY $ = «F») AND S > 1) + (5 AND INKEY $ = «D»)
70 IF INKEY $ = «A» THEN GO SUB 120
80 FOR A = 1 TO S
90 NEXT A
100 NEXT B
110 GO TO 40
120 FOR A = 1 TO 200
130 NEXT A
140 RETURN

1 REM -----
2 REM SPECTRUM 1987
3 REM -----
7 CLS: PRINT AT Ø, 1; «com esta rotina pode calcular a hipotenusa (é mesmo pegado por causa do "screen") ou a área de qualquer triângulo. Tecle «T» se deseja a hipotenusa, e «F» se a área...»
8 INPUT R $: IF R $ = «F» THEN GO TO 100
GO TO 100
10 CLS: PRINT «no triângulo, qual o comprimento dos lados A e B, em cm?»
20 INPUT A, B
30 LET c = SQ, R (A * A + B * B)
40 PRINT AT 6, Ø; «o comprimento da hipotenusa é de "c;" "cm.»»
50 PAUSE Ø: GO TO 7
100 CLS: INPUT «qual o comprimento da base, em cm?»; X
102 INPUT «qual o valor da altura, em cm?»; y
105 LET w = (X * J) / 2
108 CLS: PRINT «base»; X; « cm» "" TAB Ø; «altura»; y; « cm» "" TAB Ø; «area »; W; « cm²»
109 PAUSE Ø: GO TO 7
```